



GRASSROOTS CHALLENGE
FASE REGIONALE
S.S. 2023/24
26 maggio 2024
Accademia Inter
Via Cilea 51 – Milano

PREMESSA FONDAMENTALE

Si ricorda che la manifestazione è un percorso di verifica e confronto per le società partecipanti. I principi che regolano tale attività sono improntati al miglioramento e all'educazione del bambino nella sua globalità, in osservanza dei fondamentali valori etico-morali.

In particolare, l'attività di base è a carattere ludico, promozionale e deve consentire a tutti di poter giocare, divertirsi e fare sport.

Lo spirito dell'attività e delle feste provinciali e regionali non deve essere improntato alla ricerca della vittoria ad ogni costo ma al leale confronto.

Il Settore Giovanile e Scolastico Lombardia si riserva la possibilità di effettuare dei cambiamenti alle disposizioni organizzative e/o al Regolamento Tecnico nel corso delle manifestazioni regionali al fine di risolvere e/o evitare eventuali problematiche. Ogni decisione in merito, che preveda il cambiamento di una qualsivoglia norma organizzativa e/o tecnica, verrà comunicata non appena possibile a tutte le società partecipanti.

INDICAZIONI ORGANIZZATIVE

Ogni squadra dovrà partecipare con almeno 14 giocatori al fine di ottenere un bonus di 2 punti o con 12 giocatori per ottenere 1 punto bonus in graduatoria con Categoria Pulcini annata 2013 (giocatori nati nel 2014 solo se necessari a completare la squadra e su concessione di deroga preventivamente richiesta al Settore Giovanile e Scolastico della delegazione di competenza entro 24 ore dal



giorno della disputa delle gare programmate), che verranno tutti impegnati nei giochi e nei confronti che verranno proposti.

Le società professionistiche che partecipano alla festa finale dovranno giocare con bambini nati nel 2014

PROGRAMMA GIORNATA

RITROVO SOCIETÀ TASSATIVAMENTE almeno 45' PRIMA DEL PROPRIO INCONTRO con consegna distinta giocatori e cartellini all'ingresso del centro sportivo;

RIUNIONE TECNICA si svolgerà online VENERDI' 24 Maggio ore 21.00 puntuali (invieremo link nella giornata stessa) con un responsabile per ciascuna società durata 30 minuti;

ORE 10,30 inizio attività, ogni squadra andrà sul proprio campo per iniziare la prima fase del mattino;

ORE 13,00 termine attività del mattino e pranzo;

ORE 14,15 RIUNIONE TECNICA con un responsabile per ciascuna società sul campo centrale (nella zona sotto le tribune) per comunicare i nuovi gironi della fase pomeridiana;

ORE 14,30 INIZIO ATTIVITÀ FASE POMERIDIANA;

ORE 17,30 TERMINE ATTIVITÀ E PREMIAZIONI





Si prega tutte le società di tenere una stampa del programma e regolamento completo in tutte le sue pagine.



Modalità di svolgimento



VERSIONE PER ALLENATORI, DIRIGENTI, GENITORI

Ambito TECNICO	Contenitore SFIDE POKEMON
Proposta per LEVEL 2	 4 minuti  10 x 10 metri  ? giocatori
Chiavi della conduzione ...	 ...

DESCRIZIONE

Si svolge un'attività tecnica che abbina una conduzione palla sul lato opposto del campo ed un tiro verso una porta. Ogni squadra gioca utilizzando lo spazio predefinito impiegando contemporaneamente due giocatori mentre gli altri si dispongono in attesa del proprio turno di gioco. Si gioca utilizzando un quadrato di lato 10 metri e due palloni.

REGOLE

I giocatori "A" e "B" iniziano la sfida tecnica su due lati opposti, entrambi sono in possesso di una palla (come da figura). Al via della prova entrambi sviluppano la seguente sequenza di azioni:

- Una conduzione palla oltre la linea opposta rispetto a quella di partenza.
- Un tiro verso la porta (mantenendo la palla sempre in movimento e senza entrare nel quadrato).

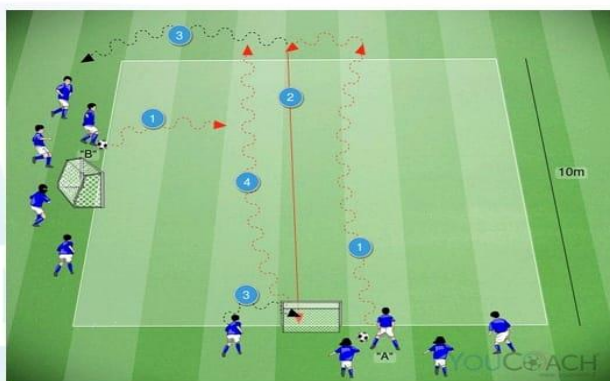
Rotazione dei ruoli in seguito all'azione tecnica prevista:

- Dopo aver effettuato il tiro, il giocatore "A" corre oltre il lato del campo dove è partito il giocatore "B" mentre il giocatore "B" si sposta oltre il lato del campo dal quale è partito il giocatore "A".
- In seguito al tiro, uno dei compagni in attesa oltre la linea di partenza recupera la palla calciata dal compagno (sia in caso di gol che di palla terminata all'esterno della rete) e lo conduce a sua volta oltre il lato opposto del campo dando così continuità allo svolgimento dell'azione tecnica.

La combinazione di azioni tecniche si sviluppa in 2 situazioni contemporanee e perpendicolari l'una all'altra. L'interferenza data dai giocatori all'interno del campo rappresenta una delle complessità del gioco.

Durata del gioco: 4 minuti

Punteggio: si totalizza un punto per ogni gol realizzato correttamente. Se durante l'azione tecnica la palla si ferma, l'eventuale gol non si considera valido. Qualora un tiro colpisca uno dei compagni che stanno svolgendo l'azione tecnica di conduzione palla, il tentativo si considera annullato. Ogni gol vale un punto, il punteggio della squadra viene definito attraverso la somma di tutti i gol realizzati con i due palloni impiegati nella sfida.



COMPORAMENTI PRIVILEGIATI

**GIRONE A**

Alcione
Sestese
Mario Rigamonti

GIRONE B

Aldini
Seregno
Gorle

GIRONE C

Enotria
Acc. Pavese
Sported Maris

GIRONE D

Mazzo 80
Brusaporto
Vincente Como

GIRONE	CAMPO	CONFRONTO	ORA
A	11		10,30
B	12		10,30
C	8		10,30
D	10		10,30

GIRONE	CAMPO	CONFRONTO	ORA
A	11		11,20
B	12		11,20
C	8		11,20
D	10		11,20

GIRONE	CAMPO	CONFRONTO	ORA
A	11		12,10
B	12		12,10
C	8		12,10
D	10		12,10

L'attività prevederà le esercitazioni pre-gara sopraindicate + 2 tempi da 15 minuti

Al termine della fase mattutina verranno riformulati i gironi per il pomeriggio sulla base dei risultati sportivi (graduatoria di girone) ottenuti nella mattinata.



2° FASE (pomeriggio)

Le squadre suddivise in 3 gironi (1° class; 2° class; 3° class) da n°4 squadre si incontreranno in girone all'italiana, attività prevista 3 tempi gara da 10' ciascuno

GIRONE 1° CLASSIFICATE CAMPO 1

GIRONE 1 campo 1				
SQUADRE		GIOCO	ORA	CAMPO
1° class. A	1° class. B	7vs7	14,45	11
1° class. C	1° class. D	7vs7	14,45	12
1° class. A	1° class. C	7vs7	15,35	11
1° class. B	1° class. D	7vs7	15,35	12
1° class. A	1° class. D	7vs7	16,25	11
1° class. B	1° class. C	7vs7	16,25	12

GIRONE 2° CLASSIFICATE CAMPO 2

GIRONE 2 campo 2				
SQUADRE		GIOCO	ORA	CAMPO
2° class. A	2° class. B	7vs7	14,45	8
2° class. C	2° class. D	7vs7	14,45	10
2° class. A	2° class. C	7vs7	15,35	8
2° class. B	2° class. D	7vs7	15,35	10
2° class. A	2° class. D	7vs7	16,25	8
2° class. B	2° class. C	7vs7	16,25	10

GIRONE 3° CLASSIFICATE CAMPO 3

GIRONE 3 campo 3				
SQUADRE		GIOCO	ORA	CAMPO
3° class. A	3° class. B	7vs7	14,45	7
3° class. C	3° class. D	7vs7	14,45	6
3° class. A	3° class. C	7vs7	15,35	6
3° class. B	3° class. D	7vs7	15,35	7
3° class. A	3° class. D	7vs7	16,25	7
3° class. B	3° class. C	7vs7	16,25	6